



XBOX 360®

KONAMI

PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER

The background of the logo features a repeating pattern of yellow and blue hexagons, creating a dynamic, geometric effect.

PES 2013

! ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER



Primeros pasos	05	Estrategia	12
Menú Principal	06	Pantalla de partido	15
• Modos de juego	06	Controles	16
• Modo Editar	07	• Controles generales	16
• Información	07	• Controles evolucionarios	18
• Galería	07	• Controles para principiantes	20
• Opciones	07	• Controles avanzados	23
El Widget	08	Conéctate a Xbox LIVE (En linea)	28
myPES 2013	09	Créditos	30
Datos personales	10	Servicio Técnico	31

Gracias por comprar PES 2013 de KONAMI. Lee este manual antes de empezar a jugar y guárdalo para poder consultarlo en el futuro. Las capturas de pantalla del manual proceden de la versión en inglés del juego.

NOTA: KONAMI no rededita manuales.

En KONAMI nos esforzamos constantemente por mejorar sus productos, por lo que este juego puede ser ligeramente diferente de otro dependiendo de la fecha de adquisición.

PES 2013 European Brand Management: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

NOTA: Este juego se presenta en sonido Dolby Digital 5.1 surround. Conecta tu Microsoft Xbox 360 a un equipo de sonido con tecnología Dolby Digital a través de un cable óptico digital, y éste a la base de un cable audio/video de alta definición Xbox 360, un cable audio/video de alta definición VGA Xbox 360, o un cable audio/video S-Video Xbox 360. Desde la lengüeta "sistema" de la interfaz de Xbox 360, elige "configuración de la consola", luego selecciona "opciones de sonido", "salida digital" y finalmente "Dolby Digital 5.1" para disfrutar de toda la emoción del sonido envolvente.

Dolby and the double-D symbols are trademarks of Dolby Laboratories.

©2012 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Si es la primera vez que juegas, pulsa **□** botón cuando estés en la pantalla de título. Se crearán tus datos del sistema y podrás seleccionar el nivel de dificultad que prefieras. Crear ahora tus datos personales. Si tienes acceso a internet y quieres participar en partidos en línea, también puedes realizar las preparaciones necesarias para la conexión (pág. 28). También puedes probar al Entrenamiento de rendimiento, para perfeccionar tus habilidades en el juego. Si es la primera vez que juegas a PES y no tienes claro cómo disparar, regatear y defender, esta es la ocasión perfecta para aprender. Si quieres saltarte el entrenamiento, accederás al menú principal, donde puedes seleccionar el modo de juego que prefieras y empezar a jugar.

La próxima vez que inicies el juego, se cargarán los datos del sistema existentes y podrás acceder al Entrenamiento de rendimiento desde el menú principal.

NOTA: los controles del manual asumen que has seleccionado controlar todos los Desplazamientos de jugadores solo con el joystick izquierdo (**L**), que es la configuración predeterminada del juego. Para más información, consulta la página 10.

NOTA PARA PRINCIPIANTES

Usa los botones de dirección (**□**) o el joystick izquierdo (**L**) para desplazarte por los menús, el botón **A** para confirmar la selección y el botón **B** para cancelar o volver a la pantalla anterior.

Si necesitas consejos sobre los controles en los menús, los encontrarás en la barra de la parte inferior de la pantalla. Si no sabes para qué sirve una opción, deja el cursor sobre ella y verás una ventana emergente con información sobre la opción del menú.

Si ves el icono de ayuda en la pantalla, podrás ver un mensaje de ayuda contextual pulsando el botón **□**.

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE CÓMO GUARDAR DATOS DEL JUEGO

Tus progresos se guardarán automáticamente en determinados momentos del juego. Por ejemplo, tras el pitido final de cada partido.

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE DATOS DE LA LIGA MASTER

¿Siempre has querido enfrentarte a tus amigos para ver quién tiene el mejor equipo de la Liga Master? Solo tienes que guardar los datos del equipo en un soporte de memoria y llevártelos a casa de tu amigo. Una vez copiados en el sistema de tu amigo, ve a Seleccionar equipo/Datos de usuario.

Ten cuidado: si tus datos del equipo de la Liga Master y los de tu amigo tienen el mismo nombre, eliminarás los datos de tu amigo al grabar los tuyos. Para evitarlo, puedes guardarlos en una posición diferente del menú Liga Master para cambiarle el nombre.



PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL

Desde el menú principal puedes acceder a todos los modos, funciones y opciones de PES.

La nueva barra del Widget de la parte superior de la pantalla te permite organizar partidos en línea con otros jugadores fácilmente (pág. 08).



PARTIDO

Juega con tus amigos o contra el sistema o disfruta de un partido entre dos equipos controlados por el sistema. También puedes seleccionar un partido en línea.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Enfríntate a la élite del fútbol europeo con el modo exclusivo UEFA Champions League. ¿Serás capaz de superar con tu equipo las fases de grupos? ¿Llegarás a las eliminatorias? ¡Levanta la copa con la que sueñan todos los jugadores, entrenadores y aficionados!



COPA SANTANDER LIBERTADORES

¡Elige tu club latinoamericano favorito y compite por la prestigiosa Copa Santander Libertadores!



FOOTBALL LIFE (VIDA DE FÚTBOL)

Selecciona Football Life para descubrir los mayores desafíos que ofrece PES.



Liga Master: compite en la aclamada Liga Master, uno de los sistemas de liga más realistas de todos los videojuegos de fútbol. Mejora a tus jugadores, refuerza tu equipo con fichajes y gestiona el club. Triunfa en tu país y alcanza la gloria internacional en la UEFA Champions League y la UEFA Europa League. No hay nada igual.

Ser una leyenda: en este desafío vivirás toda la carrera profesional de un jugador creado por ti. Si consigues buenos resultados, tu reputación mejorará y recibirás ofertas para fichar por diferentes equipos. ¡Lograrás grabar tu nombre en los anales de la historia del fútbol?

Liga Master en línea: La versión en línea de la famosa Liga Master ofrece más emoción y te enganchará durante meses. La estructura es parecida a la de la liga Master sin conexión, pero te enfrentarás a otros jugadores.



CAMPEONATO

Participa en diferentes campeonatos de copa con o sin conexión.

COMUNIDAD EN LÍNEA



Reúnete con tus amigos y juega partidos en línea con diferentes reglas y normas.

NOTA: la Comunidad en línea es una función que se añade al juego tras una actualización en línea gratuita.



ENTRENAMIENTO

Este es el lugar ideal para familiarizarte con muchas habilidades y técnicas del fútbol. Selecciona Entrenamiento para aprender los controles del juego en tutoriales exhaustivos o selecciona Entrenamiento libre para ensayar situaciones idénticas a las de los partidos de verdad. Para que el entrenamiento se parezca más a un partido de entrenamiento, selecciona Estrategia en el menú de pausa. Pulsa **X** para que los suplentes jueguen como rivales y selecciona Participación.



MODO EDITAR

El modo Editar te permite modificar o crear jugadores, emblemas, nombres de campeonatos y elegir los cánticos de la afición. También puedes crear estadios y campos.

NOTA:

- Los jugadores modificados aparecerán en todos los modos de juego sin conexión, los uniformes en todos los modos sin conexión y on line.
- Selecciona Cargar para utilizar datos modificados de PES 2012. No es posible usar datos procedentes de otros modos. Ten en cuenta que, al cargar los datos de PES 2012, eliminarás los datos modificados que hayas creado en PES 2013.



INFORMACIÓN

Recuerda tus éxitos, logros y resultados del pasado y vuelve a ver las jugadas que hayas grabado.



GALERÍA

Recuerda tus éxitos, logros y resultados del pasado y vuelve a ver las jugadas que hayas grabado.



OPCIONES

En Opciones puedes modificar tus opciones de datos personales, opciones en línea, opciones del sistema o tu editor de listas de reproducción.



El Widget te permite organizar partidos en línea con otros miembros de la Comunidad o chatear y comunicarte con ellos mientras jugáis en modos de juego diferentes.

Para usar el Widget debes tener conexión a internet (pág. 28).

Cómo ver la barra del Widget

- El Widget está disponible. Pulsa para verlo.
- El Widget no está disponible (o no tienes conexión a internet).

Cómo abrir el Widget

Para abrir el Widget, pulsa cuando se vea en pantalla la barra del Widget. Selecciona uno de los iconos que puedes ver más abajo para saber lo que puede hacer el Widget.

Controles del Widget

- : mostrar/ocultar barra del widget
- : seleccionar opciones
- : desplazar
- : confirmar selección
- : cambiar lista de grupo de la Comunidad

Antes de unirte a una sesión

- Buscar partido de la Comunidad/partido libre
- Buscar partido libre multijugador
- Buscar partido intercomunidad
- Ver lista de usuarios

Después de unirte a una sesión

- El anfitrión inicia una sesión y los participantes acceden al menú En línea
- Invitar a otros usuarios a la sesión
- Abandonar la sesión
- Chat de texto (desactivado según los ajustes de control parental)

NOTA:

- El Widget es una función que se añade al juego tras una actualización en línea gratuita.
- Si no puedes unirte a ninguna sesión, el Widget creará una automáticamente. Una sesión es una conexión sincronizada con otros miembros de la Comunidad con los que vas a jugar un partido.
- Para más información sobre los iconos del Widget, consulta los textos de ayuda en pantalla.

myPES 2013, es una aplicación para Facebook que puedes vincular con PES 2013 rápidamente. Con myPES podrás subir los registros de tus partidos, gestionar tus resultados y ver tablas y estadísticas informativas para competir con amigos y rivales de todo el mundo. Además, te ayudará a mejorar tu juego.

Y lo mejor es que myPES es una aplicación totalmente gratuita.

Cómo conectarse

Si ya tienes cuenta de Facebook, lo único que tendrás que hacer es activar tu cuenta de myPES o crear una nueva en Opciones de datos personales / Opciones de myPES.

A continuación, instala myPES en tu cuenta de Facebook y regístrate. Para más información, consulta la ayuda en pantalla o el sitio web oficial del juego.

Cómo competir

- Enfríntate a tus amigos de Facebook por la primera posición en una liga privada
- Hazte con el primer puesto de la clasificación mundial de myPES
- Comparte tus resultados con tus amigos en tu muro de Facebook
- Crea grupos o únete a otros que ya existan para conocer a nuevos jugadores de PES
- Desbloquea insignias y supera diferentes desafíos

Cómo comparar

- Compara tus resultados y tu juego con otros jugadores de PES
- Busca rivales utilizando las estadísticas y la clasificación de myPES
- Compara tus estadísticas personales con las estadísticas mundiales de myPES
- Analiza tus estadísticas para mejorar tu juego

NOTA:

- myPES es una función que se añade al juego tras una actualización en línea gratuita.
- myPES para Facebook es compatible con cualquier navegador de internet para ordenador, tableta o teléfono móvil.

Conéctate con la aplicación oficial para Facebook myPES 2013 www.facebook.com/PES

Facebook es un servicio de red social proporcionado por Facebook, Inc.



Los datos personales son archivos en los que cada usuario puede guardar sus opciones del cursor y su configuración de los botones. De ese modo, solo tienes que cargar tus datos personales antes de un partido para seleccionar rápidamente tu configuración preferida. También puedes exportar tus datos personales y llevártelos contigo. Por ejemplo, si vas a jugar a casa de un amigo, puedes llevártelos y cargarlos en el sistema de tu amigo.

NOTA: Los datos personales pueden crearse o modificarse en Opciones de datos personales, en el Menú principal, o en la opción Elegir local/visitante antes de cada partido.



MENÚ DE OPCIONES DE DATOS PERSONALES

Nombre de los datos personales: elige el nombre que te guste.

Configuración de los botones: elige entre diferentes controles de compañero y de jugadores y selecciona los esquemas de mandos que prefieras.

- **Desplazamiento de jugadores:** elige entre **L + D**, **L** (opción predeterminada y recomendada) o **D**.
- **Controles de compañero:** elige entre Con ayuda (pulsa **L** y a continuación pulsa **R**) para seleccionar un jugador que empezará a correr hacia el campo contrario o Manual (pulsa **L** y pulsa **R** para seleccionar un jugador y controlar sus movimientos con **L**, mientras controlas a tu jugador activo con **R**).
- **Tipo de control:** selecciona tu tipo de control preferido. Para más información, consulta el diagrama de configuración en pantalla.

Opciones de apoyos: indica cómo cambiar el cursor (cómo cambiar el jugador que estás controlando), el nombre del cursor (Opciones de video) y el nivel de ayuda en los pases. Cuanto mayor sea el nivel, más tenderá el balón a buscar a los jugadores del mismo equipo al pasar. Si el nivel es cero, podrás dar pases manuales sin mantener pulsado **L1**.

Estas son las opciones de cambio de cursor que puedes seleccionar:

- **Con ayuda:** el cursor cambia de jugador automáticamente. Pulsa **L1** para impedirlo.
- **Semiasistido:** el cursor cambia automáticamente solo si estás atacando. En defensa, deberás cambiar el cursor manualmente pulsando **L1**.
- **Sin ayuda:** el cursor seguirá sobre el mismo jugador hasta que pulses **L1**.
- **Fijo:** el cursor se quedará fijo sobre un mismo jugador.

MENÚ DE OPCIONES DE DATOS PERSONALES (CONTINUACIÓN)

La función de disparos y pases manuales cuenta con dos opciones nuevas (pág. 18):

- **Disparo manual:** activa para realizar disparos manuales sin mantener pulsado **L1**.
- **Guía manual:** activa para ver la guía manual, que indica la dirección en la que se desplazará el balón si disparas o pasas. Solo funciona si el jugador marcado con el cursor lleva el balón.

También puedes indicar si quieras ayuda con los controles de jugadores o no. Si la activas, los jugadores pasarán, dispararán y despejarán automáticamente.

También afecta a las entradas deslizantes, pero puedes realizar los siguientes ajustes: nunca (no), a veces, según la situación (normal), frecuentes (duro).

Regates combinados: Los regates combinados permiten realizar una combinación de hasta cuatro movimientos solo pulsando **L1** y **D**, **R**, **L** o **R**.

Selecciona la opción Regates combinados en Datos personales para crear regates combinados nuevos o modificar los que ya existen.

Para crear regates combinados nuevos, indica las direcciones en **D**, como **DR** y asigna hasta cuatro trucos y habilidades. Cuando termines, podrás ponerle nombre. Por último, selecciona Asignar controles para activarlo.

NOTA: para guardar regates combinados asignados a un controlador junto con una estrategia, selecciona Gestión de datos y, a continuación, Guardar (consulta el menú Estrategia, pág. 14). Si varios usuarios controlando el mismo equipo, cada uno puede usar sus propios regates combinados seleccionando sus datos personales.

Importar: importa datos personales de un soporte de memoria.

Exportar: exporta datos personales a un soporte de memoria.



OPCIONES DE ESTRATEGIA

Las opciones asistidas te permiten crear una estrategia seleccionando algunas palabras clave. Cuando hayas terminado, pulsa el botón **B** para regresar al menú Partido. Cuando te hayas familiarizado con el diseño de la estrategia, intenta crear la tuya.

En las partidas multijugador, el mando cuyo usuario puede editar la estrategia recibe el nombre de Líder, y es el que tiene el número más bajo.

También puedes acceder a la estrategia durante el partido desde el menú de pausa.



Pulsa **LB** / **RB** para cambiar la visualización del campo a una de las siguientes:



Los siguientes iconos pueden aparecer junto a los iconos de uniforme:

Tarjeta amarilla Tarjeta roja Convocado por su selección
 Lesión grave Lesión leve Recuperando la forma física

Estado de lesión incierto

En Posición/Valoración general, una estrella indica qué jugadores tienen cartas de estilo de juego (pág. 13). Las capacidades de los jugadores recibirán una valoración entre A (la más alta) y E (la más baja).

VER INFORMACIÓN DEL JUGADOR

Para consultar la información de un jugador que está en el campo, coloca el cursor sobre el jugador y pulsa **A**. Podrás ver su nombre, número, posición y valoración general (donde A es la más alta y E es la más baja). Si puldas **Y**, podrás ver estadísticas simplificadas que reducen las capacidades del jugador a cuatro categorías (Técnica, Velocidad, Resistencia y Estado físico) e indican las cartas de estilo de juego o cartas de habilidad que tiene. Para ver estadísticas más detalladas, selecciona una de las cuatro categorías mencionadas anteriormente.

Si decides colocar a un jugador en una posición nueva, aparecerá a la derecha de la posición actual.

Cartas de estilo de juego y habilidad

Algunos jugadores tienen cartas de estilo de juego y cartas de habilidad que les dan ventaja sobre sus rivales. Para ver qué cartas poseen los jugadores, selecciona un jugador y pulsa **Y**. Si necesitas más información, usa la función de ayuda del juego.

MODIFICAR POSICIONES Y HACER CAMBIOS

Para cambiar la posición de un jugador sobre el campo, coloca el cursor sobre el jugador y pulsa **A** para seleccionarlo. Colócalo en la posición que quieras y vuelve a pulsar **A**.

Cuando seleccionas al jugador, una sección del campo aparecerá resaltada. Esto indica la zona en la que debería estar teniendo en cuenta su posición.

Para hacer un cambio, pulsa **A** para seleccionar al jugador que quieras sacar de la alineación titular, lleva el cursor hasta el jugador que quieras que entre en su lugar y pulsa **A** otra vez para confirmar.



NOTA:

- La posición del jugador en el campo determinará automáticamente su función.
- Ten en cuenta que cada formación tiene un mínimo y un máximo de jugadores para determinadas posiciones. Si no puedes colocar a un jugador en la posición que quieras, consulta la formación.

OPCIONES DEL MENÚ DEL JUGADOR

Para ver las opciones del menú del jugador, selecciona un jugador del campo y pulsa el botón **X**.

Verás las siguientes opciones:

- **Seleccionar posición:** indica manualmente la posición del jugador.
- **Elegir capitán:** nombrá capitán al jugador seleccionado.
- **Marcaje al hombre:** elige al jugador contrario que marcará el jugador seleccionado.
- **Participación:** haz que el jugador seleccionado participe en una sesión de entrenamiento (disponible solo en Entrenamiento libre).



MENÚ ESTRATEGIA

Ajusta tu Estrategia de diferentes modos.

NOTA: En Opciones de datos personales puedes cambiar los controles para seleccionar Tácticas predeterminadas y Ayuda táctica.



Tácticas predeterminadas 1, 2, 3, 4

Diseña tu propio conjunto de tácticas predeterminadas. Puedes crear hasta cuatro tácticas y una estará siempre activada durante los partidos.

Para crear tácticas predeterminadas debes decidir primero la formación y después ajustar las opciones individuales.

NOTA: algunas estrategias limitarán el número de barras que puedes ajustar. La estrategia mostrada en el menú de pausa durante los partidos reflejará la táctica predeterminada activa (táctica predeterminada 1 antes del saque inicial).

Ayuda táctica:

Decide si quieres que algunos movimientos tácticos como Fuerza de juego, Sustituciones, Cambiar formación o Cambiar nivel de ataque se realicen de forma automática durante los partidos. También puedes elegir las estrategias que quieras asignar a los botones de dirección (D-Pad) y hacer que la alineación inicial se active automáticamente.

NOTA: algunas estrategias no pueden iniciarse en determinadas situaciones.

Jugadas a balón parado

Selecciona al jugador encargado de lanzar las faltas. En Jugadores para rematar puedes elegir qué defensas deben subir en las jugadas a balón parado.

Gestión de datos

Guarda o carga tu estrategia.

Modo Entrenador

En este modo podrás dar instrucciones tácticas y será la CPU el que controle a los jugadores sobre el campo.

Esta sección explica los elementos y funciones de las pantallas que te encontrarás durante el partido. Selecciona Opciones del sistema / Opciones de la pantalla del partido desde el menú principal o el menú de pausa para configurar la pantalla a tu gusto.

Tiempo transcurrido

Jugador activo (cursor)

(indica qué jugador estás controlando)

•Nombre/número amarillo sobre el cursor: jugador amonestado.

•Bandera de cuadros amarillos/rojos: el jugador está en fuera de juego**

Nivel de ataque/defensa*

Estrategias*
(consulta Ayuda táctica, pág. 14)

Tácticas guardadas*
(pág. 14)



Marcador

Nombre

Jugador activo (Cursor)/Medidor de resistencia

Radar

Medidor de potencia

*aparece solo temporalmente al cambiar, consulta los controles en la página 27

**solo si el cursor está fijo

JUGADOR SELECCIONADO: BARRAS Y MEDIDORES

Jugador activo: el jugador que estás controlando aparece indicado con una barra encima de la cabeza (el cursor). Cada usuario tiene un color diferente, que podrás ver al elegir equipo.

Medidor de resistencia: bajo la barra del jugador activo verás el medidor de resistencia (si lo activas en el menú de opciones de la pantalla del partido). Si está en verde, está bien de resistencia; si está en rojo, es que está cansado.

Medidor de potencia: el medidor de potencia aparece debajo del jugador cuando inicias un pase o un disparo. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón correspondiente, más se llenará el medidor y más potente será el pase o el disparo. El color del medidor de potencia cambia al disparar o pasar manualmente.

Guía manual: indica la dirección de los pases y disparos manuales. Puedes desactivar la guía manual en Opciones de datos personales.

ICONOS DE SITUACIONES EN EL TERRENO DE JUEGO:



Volviendo al partido
(sin lesión)



Tiro libre indirecto



Volviendo al partido
(lesión leve)



No vuelve al partido
(por lesión)



Cambios (entra/sale)



Las páginas de controles de este manual muestran una gran variedad de movimientos, incluyendo trucos y habilidades. ¡Pero todavía hay más! Consulta la lista de movimientos en el menú de pausa para ver más información.

En todos los controles puedes utilizar los botones de dirección (○) en lugar del joystick izquierdo (L). Para configurar los controles, selecciona Configuración de los botones en Opciones / Datos personales (pág. 10).

■ Controles de ataque



■ Controles de defensa



*Los botones ○ y ▶ se activan al pulsarlos.

**NOTA:**

antes de empezar a leer, debes tener en cuenta lo siguiente:

- Las explicaciones de movimientos de las páginas de controles del manual asumen que no has cambiado la configuración predeterminada y que todos los desplazamientos de jugadores se realizarán con el joystick izquierdo (L).
- Todos los movimientos con el joystick izquierdo (L) y con el joystick derecho (R) asumen que el jugador se mueve de izquierda a derecha.
- Los controles nuevos llevan la marca **NUEVO**; los controles modificados, **NUEVO**

DESCUBRE EL NUEVO SISTEMA DE CONTROL EVOLUCIONARIO**PASES MANUALES**

Con los pases manuales podrás determinar dónde cae cada pase.

Pase manual

mantén pulsado **L + L + A** (o **Y**)

Pase manual largo

mantén pulsado **L + L + B**

Pase alto preciso

mantén pulsado **RT + B**

NOTA: si seleccionas el nivel de ayuda al pase cero en Opciones de datos personales, podrás dar pases manuales sin mantener pulsado **L**.

DISPARO MANUAL

Asume el control total de los pases, incluyendo la dirección, la altura y la potencia.

NUEVO **Disparo manual (alto)**

mantén pulsado **L + L + Y**

NUEVO **Disparo manual (bajo)**

mantén pulsado **L + L + X, Y**

NUEVO **Disparo entre las piernas**

mantén pulsado **RT + X + L**

NOTA: si activas los disparos manuales en Opciones de datos personales / Apoyo al jugador, podrás realizar disparos manuales sin mantener pulsado **L**.

REGATEAR CON LA SUELTA

Una nueva habilidad que añade una nueva dimensión a las situaciones de uno contra uno.

NUEVO **Regate con la suelta**

mantén pulsado **RT + L**

ORIENTAR EL DESMARQUE

Esta pared mejorada favorece un juego más fluido.

NUEVO**Orientar el desmarque**

mantén pulsado **LB + A, R**

PRIMER TOQUE MEJORADO

Cuando recibas el balón, podrás elevarlo o amagar. ¡El juego a un toque gana muchas posibilidades!

NUEVO**Recepción de balón perfecta**

mantén pulsado **RT** (justo antes de recibir el balón)

NUEVO**Control y elevar el balón**

mantén pulsado **R** (justo antes de recibir el balón)

NUEVO**Sombrero**

(después de elevar el balón) mantén pulsado **RT + L**

HABILIDADES NUEVAS

Más trucos para utilizar en situaciones de uno contra uno.

NUEVO**Dos toques**

mantén pulsado **A** o **B + L**

NUEVO**Disparo entre las piernas**

mantén pulsado **RT + RB + L** (hacia el rival)

NUEVO**Rodear**

(cerca del rival) mantén pulsado **RT + RB + L** o **L**

DEFENSA MEJORADA

La defensa es mucho más realista y táctica gracias a la mayor libertad de opciones.

NUEVO**Presión**

mantén pulsado **RB + A**

NUEVO**Retener**

mantén pulsado **A**

NUEVO**Entrar**

pulsa **A, A**

NUEVO**Retroceder defendiendo**

mantén pulsado **RT + L**



CONTROLES DE ATAQUE

REGATEAR

Regate

Usa **L** para que el jugador seleccionado regatee en la dirección indicada.

Regate rápido

Para correr con el balón, mantén pulsado **RB + L**

PARAR CON EL PIE

Parar con el pie

Pulsa **L** en la dirección en la que quieras controlar el balón.

PASAR

Pasar

- Pase corto: **A**
- Pase largo: **B**
- Pase en profundidad: **Y**

CENTRAR

Centrar

Usa **L** para controlar la dirección y selecciona un estilo de centro:

- Centro normal: **B**
- Centro bajo: **B, B**
- Centro rasante: **B, B, B**
- Centro alto: mantén pulsado **RT + B**

DISPARAR

Disparar

Pulsa **X** para disparar y dirige el disparo con **L**. Para voleas, dispara al primer toque y remates de cabeza, pulsa **X** antes de que el jugador reciba el balón.



MEDIDOR DE POTENCIA

La longitud del medidor de potencia indica la potencia y la altura del disparo o del lanzamiento y depende del tiempo que mantengas pulsado el botón correspondiente.

Cuando se alcanza la potencia máxima, la acción se realiza automáticamente si no la cancelas a tiempo para regatear con el botón **A** (pág. 15).

CONTROLES DE DEFENSA

DEFENSA BÁSICA

NUEVO

Presión

Mantén pulsado **L + RB + A** para presionar al rival con el jugador que estás controlando.

Presión (sistema)

Mantén pulsado **X** para presionar al rival con un jugador controlado por el sistema.

Entrada deslizante

Pulsa **B** para realizar una entrada deslizante (si no lo haces en el momento correcto, puede ser falta).

NUEVO

Retener

Mantén pulsado **A** para que el jugador retroceda defendiendo a una cierta distancia del rival que lleva el balón (**L** para ajustar).

NUEVO

Entrar

Pulsa **A, A** rápidamente cuando estés cerca de un jugador rival para intentar una entrada.

Despeje

Pulsa **X** para despejar el balón desde tu campo.

CONTROLES DEL PORTERO

Salir con el portero

Mantén pulsado **Y** para que el portero salga de la portería y corra hacia el balón para hacerse con él o reducir las posibilidades del delantero.

Saque de puerta

Pulsa **B** o **X** para sacar de puerta y dirigir el disparo con **L**.

Lanzar el balón

Pulsa **L** para apuntar hacia un compañero cercano y pulsa **A** para lanzar el balón.

NOTA: ten en cuenta que no puedes controlar al portero si juegas con cursor fijo, como en el modo Ser una leyenda.

CONTROLES COMUNES (funcionan en ataque y en defensa)

Esprintar

Para esprintar, mantén pulsado **RB + L**

Cambiar cursor

Pulsa **LB** para cambiar el cursor a un jugador más cercano al balón.

REGATES COMBINADOS

Cuando tengas el balón, mantén pulsado **LB** y pulsa **R, B, A** o **B** para realizar una combinación de trucos conocida como regate combinado. Cuando te familiarices con ellos, podrás crear tus propias combinaciones para obtener ventaja sobre tus rivales. Para más información sobre los regates combinados, consulta la página 11.

EJEMPLOS DE REGATES COMBINADOS

Comando	Movimiento 1	Movimiento 2	Movimiento 3	Movimiento 4
LB + R	Amago con el torso en carrera (D)	Amago a lo Matthews (D)		
LB + B	Amago con el torso (I)	Pisar y mover (D)	Pisar y mover (I)	Amago en V (D)



CONTROLES A BALÓN PARADO

Para disparar con efecto, pulsa **L** o **R** mientras se muestra el medidor de potencia.

LANZAMIENTO DE CÓRNER

Centro al área

NUEVO

Saque en corto

SAQUES DE FALTA: LANZAMIENTO

Pasar

Disparar

SAQUES DE FALTA: CONTROLAR LA BARRERA

Los jugadores saltan

Los jugadores mantienen la posición

SAQUE DE BANDA

Saque de banda

PENALTIS (la cámara se coloca detrás del jugador que lanza el penalti)

Lanzador

Portero

Pulsa **B** para sacar de esquina con una trayectoria normal.

Pulsa **A** para dar un pase corto a un jugador cercano, que puedes llamar pulsando **L**.

Pulsa **A** para dar un pase corto, **Y** para un pase en profundidad o **B** para un pase largo. El jugador sacará hacia la dirección en que esté mirando.

Pulsa **X** para tirar a gol al sacar una falta.

Pulsa **X** para que los jugadores de la barrera salten.

Pulsa **A** para que los jugadores mantengan la posición.

Pulsa **A** para pasar a un jugador que esté cerca. Para lanzar el balón más lejos, mantén pulsado el botón más tiempo.

Pulsa **X** para disparar. La altura depende del tiempo que mantengas pulsado el balón. También puedes modificar la dirección del disparo pulsando **L** hacia un lado cuando el jugador esté avanzando hacia el balón. Si quieres lanzar un penalti de Panenka, mantén pulsado **RB** al mismo tiempo.

Para intentar parar el balón, pulsa **L** hacia la dirección en la que crees que tu rival va a disparar. Si sueltas **L**, el jugador se quedará en el centro

CONTROLES DE ATAQUE PARA USUARIOS AVANZADOS

REGATES

NUEVO

Regate con la suela

Avance corto

Avance largo

Parar el balón

Parar el balón y mirar hacia la portería

NUEVO

Mover el balón

Evitar una entrada saltando

NUEVO

Dos toques

CONTROL DE PASES

Tacón

NUEVO

Pase alto preciso

Pase en profundidad por alto

Pared

Pasar y mover

Pase manual

Pase manual largo

Centro largo

PARAR CON EL PIE

NUEVO

Recepción de balón perfecta

NUEVO

Control y elevar el balón

Girarse sin tocar

Puente

DISPAROS

Disparo controlado

Vaselina alta

Vaselina baja

NUEVO

Disparo con efecto

NUEVO

Disparo entre las piernas

NUEVO

Disparo manual (alto)

NUEVO

Disparo manual (bajo)

Mantén pulsado **RT** + **L**

RB (dos o tres veces en carrera).

RB + **RT** + **I** o **L** o **B** o **Y** (en carrera).

(Soltar **L**) **RB**

(Soltar **L**) **RT**

(Parado) **B**, **B** o **R**, **R**

RT (justo antes del contacto).

Mantén pulsado **R** o **R** + **L**

L + **A**

Mantén pulsado **RT** + **B**

Mantén pulsado **LB** + **Y**

Mantén pulsado **LB** + **A**, **Y** (justo antes de recibir el balón).

RT (después de pasar).

Mantén pulsado **LT** + **L** + **A** (o **Y**)

Mantén pulsado **LT** + **L** + **B**

Mantén pulsado **LB** + **B**

Mantén pulsado **RT** (justo antes de recibir el balón)

Mantén pulsado **R** (justo antes de recibir el balón)

Mantén pulsado **RB** + **L** (en la dirección de la trayectoria del balón).

Suelta **L**, y mantén pulsado **RB** (justo antes de recibir un pase).

Mantén pulsado **RT** antes de soltar **X** (mientras se muestra el medidor de potencia).

Mantén pulsado **LB** + **X**

Mantén pulsado **RB** antes de soltar **X** (mientras se muestra el medidor de potencia).

Pulsa **X**, y vuelve a pulsar **X** (justo cuando el jugador golpea el balón)

Mantén pulsado **RT** + **X** + **L** (hacia un jugador rival cercano)

Mantén pulsado **LT** + **L** + **X**

Mantén pulsado **LT** + **L** + **X**, **Y** (justo cuando el jugador golpea el balón)



TRUCOS Y HABILIDADES

HABILIDADES DE IMPULSO DE VELOCIDAD (cerca del rival)

Impulso de velocidad

Parado, mantén pulsado **RT + RB + L**

Impulso de velocidad en avance diagonal

Parado, mantén pulsado **RT + RB + L + R** o **L**

Carrera de velocidad

Regateando, mantén pulsado **RT + RB**

Carrera de velocidad en avance diagonal

Regateando, mantén pulsado **RT + RB + U + L** o **L**

AMAGOS HÁBILES (parado)

Amago con el torso

Mantén pulsado **R** o **U**

Amago a lo Matthews

Mantén pulsado **R** + **L** o mantén pulsado **U** + **L**

Movimiento de Matthews deslizamiento lateral

Mantén pulsado **R** + **L** o mantén pulsado **U** + **L**

PISAR HÁBILMENTE

Bicicleta

R o **U**

Bicicleta inversa

R o **U**

Pisar

Regateando, mantén pulsado **RT + U** o mantén pulsado **RT + L**

Amago y carrera

Parado, mantén pulsado **R** + **L** o mantén pulsado **U** + **L**

Bicicleta hacia el exterior

Parado, mantén pulsado **R** + **L** o mantén pulsado **U** + **L**

PISAR HÁBILMENTE (parado si no se indica lo contrario)

Pisar y arrastrar

NUEVO **Regate a la izquierda (jugador diestro)**

NUEVO **Amago en V con giro (jugador diestro)**

NUEVO **Regate de tacón**

NUEVO **Parada y avance a la izquierda/derecha**

NUEVO **Rebote interior**

NUEVO **Rebote interior en carrera con avance en diagonal**

Pulsa **R o **U****

Mantén pulsado **RT + L**

Mantén pulsado **RT + L** (o **L** si el jugador es zurdo)

Mantén pulsado **R** + **L** o **RT + L**

Mantén pulsado **RT + L** o **L** (funciona también en regate, al revés si el jugador es zurdo)

Mantén pulsado **RT + L** (también funciona en regate)

Mantén pulsado **RT + L** o **L** (también funciona en regate)

OTRAS HABILIDADES

NUEVO **Elástica (jugador diestro)**

NUEVO **Elástica inversa (jugador diestro)**

NUEVO **Ruleta**

NUEVO **Giro de 180°**

NUEVO **Levantar el balón**

NUEVO **Alzar el balón con el talón**

NUEVO **Sombrero**

NUEVO **Disparo entre las piernas**

NUEVO **Rodear**

Regate lateral

Recorte lateral

Amago y giro lateral

En regate, mantén pulsado **RT + U** (al revés si el jugador es zurdo)

En regate, mantén pulsado **RT + L** (al revés si el jugador es zurdo)

En regate, **R** o **U** (algunos jugadores realizan una variante con un pie)

Durante un regate, mantén pulsado **R** o **U**

Regateando, mantén pulsado **RT + L** o **L**

En regate, **R**, **U**

Después de elevar el balón, mantén pulsado **RT + L** (hacia el rival)

Mantén pulsado **RT + RB + L** (hacia el rival)

Cerca del rival, mantén pulsado **RT + RB + L** o **L**

Mantén pulsado **U + R** o **U**

Durante un regate lateral a la izquierda, mantén pulsado **U + L** (al revés si vas hacia la derecha)

Durante un regate lateral a la izquierda, mantén pulsado **U + L** (al revés si vas hacia la derecha)



CONTROLES DE DEFENSA PARA USUARIOS AVANZADOS

DEFENSA AVANZADA

NUEVO **Retroceder defendiendo**

Controles sin balón

CONTROLES DEL PORTERO

Soltar el balón

Controlar al portero (no en partidos en línea)

Mantén pulsado **RT + L** (mientras miras al rival que lleva el balón)

R (hacia el compañero que quieras controlar).

RB (si no estás dando otra instrucción).

LB + X, L (LB + X para dejar de controlarlo)

CONTROLES A BALÓN PARADO PARA JUGADORES AVANZADOS

Saque de esquina

- Centro bajo: mantén pulsado **L + B**
- Pase rasante: mantén pulsado **L + B**

- Pasar por alto: mantén pulsado **RT + B**

- Pase bajo: mantén pulsado **L + B**

- Pase rasante: mantén pulsado **L + B**

- Disparo potente: mantener pulsado **RT + X**

- Moderadamente potente: **X, Y**

- Normal:

- Moderadamente flojo: **X, A**

- Disparo flojo: mantén pulsado **L + X**

X, X (al golpear el balón).

LB + RB para ver las diversas opciones.

Mantén pulsado **LB + B** o **Y** o **X**

Mantener pulsado **LB + A** (el primer lanzador puede pasar o disparar).

L (para añadir jugadores a la izquierda) o **RT** (para añadir jugadores a la derecha).

B

B + A

Saques de falta: disparar

Mantén pulsado **RT + L** (en la dirección del compañero para que corra hacia el campo contrario).

Mantén pulsado **RT + B** (en la dirección del compañero y pulsa **R** para controlarlo).

B o X, A

A o Y, RB + RT

A

RB + RT

Mantén pulsado **RT + L** (para controlar al jugador que está cerca del balón).

L + A o Y

LB + LT + L + Y + R

Mantén pulsado **R + B** (en la dirección del compañero para que corra hacia el campo contrario).

Mantén pulsado **R + B** (en la dirección del compañero y pulsa **R** para controlarlo).

Botón de dirección **→** (consulta Tácticas predeterminadas, pág. 14)

Pulsa los botones de dirección **↑** o **←** o **↓** para activar o cancelar tácticas.

• Aumentar: mantén pulsado **LB + botón de dirección ↑**.

• Reducir: mantén pulsado **LB + botón de dirección ↓**.

Disparo de puntera

Cambiar lanzadores y posición

Disparo con el segundo lanzador

Pase con el segundo lanzador

Añadir/eliminar jugadores de la pared

L (para añadir jugadores a la izquierda) o **RT** (para añadir jugadores a la derecha).

B

B + A

Avanzar: otros jugadores saltan

B

Avanzar: otros jugadores se quedan parados

B

Aleatorio

Si no das ninguna instrucción, los jugadores actúan aleatoriamente

Pulsa **R** hacia un jugador que no tenga el balón para usar los Controles sin el balón en Jugadas a balón parado. A continuación, pulsa **B** o **A** para que el lanzador le pase el balón. En saques de banda, pulsa **A**.

TÉCNICAS Y CONTROLES ESPECIALES

NUEVO **Amago de remate 1**

NUEVO **Amago de remate 2**

NUEVO **Amago de lanzamiento 1**

NUEVO **Amago de lanzamiento 2**

Controlar a un jugador si el balón está disputado

Reinicio rápido

Tirarse / Fingir recibir una falta

Teammate (con ayuda)*

Teammate (manual)*

Cambiar táctica predeterminada 1-4

Activar/Cancelar tácticas

Cambiar nivel de ataque

*Puedes seleccionar la opción Manual o Asistido para controles Teammate. La configuración predefinida es Asistido. Puedes modificarlo en Datos personales / Configuración de los botones.



Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

PREPARATIVOS E INFORMACIÓN IMPORTANTE

Encontrarás más información sobre la política de operaciones, el acuerdo de servicios en línea, avisos importantes e información sobre el equipo y el entorno de red necesarios en nuestro sitio oficial de PES 2013:

www.konami.jp/we/online

Para jugar en línea, necesitarás una cuenta válida de Xbox LIVE.

Al entrar en el Modo En línea de PES, verás información como los horarios de mantenimiento y los calendarios de competición.

Si es la primera vez que juegas a PES en línea, tendrás que crear tus Datos de usuario (ten en cuenta que no podrás borrarlos). Cuando hayas terminado, podrás empezar a jugar pero debes tener en cuenta lo siguiente:

- Asegúrate de cumplir las leyes y los acuerdos de servicio al jugar en línea. Recuerda comportarte correctamente con los demás usuarios.
- Si utilizas una red inalámbrica, ten en cuenta que la conexión puede sufrir interferencias por la presencia de aparatos eléctricos como hornos microondas y teléfonos inalámbricos.
- **NO TE DESCONECTES** intencionadamente durante los partidos.
- Asegúrate de que tienes tiempo para terminar los partidos que empieces.
- ¡Juega duro pero limpio!

ICONO DE DEPORTIVIDAD

Cada jugador recibe una valoración de deportividad de acuerdo con su comportamiento en línea. Todos los jugadores parten de un nivel A, pero lo perderán si se desconectan varias veces. El nivel más bajo es C. Los jugadores que tienen esa valoración, no podrán participar en competiciones. Por otra parte, si la tasa de partidos terminados es alta y la valoración es de juego limpio, el nivel puede llegar a AA e incluso a AAA. Si juegas limpio y terminas los partidos, verás que tu valoración mejora.

Si te prohíben participar en competiciones, podrás mejorar tu nivel completando correctamente una determinada cantidad de partidos.

MENSAJE IMPORTANTE SOBRE INSULTOS Y TRAMPAS

KONAMI se reserva el derecho a penalizar o expulsar a cualquier jugador que utilice la función de charla para insultar a otros o que haga trampas. KONAMI decidirá la penalización, que puede consistir en una expulsión temporal o permanente de la función de charla o del juego en línea con o sin notificación. Agradecemos tu comprensión y tu deportividad.



Konami Digital Entertainment GmbH

President: Shinji Hirano

General Manager: Martin Schneider

Senior European Brand Managers & PES Project Leaders: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

Brand Coordinator: Martin König

Special Thanks: Toru Kato, Manorito Hosoda, Kei Masuda, Hajime Matsumaru, Mika Mizuo, Naoki Morita, Satomi Morita, Mitsuru Nakadai, Naoya Hatsumi, Ipppei Nio (all KDE-J) and all members of PES Productions Borja de Altoldaguire, Scott Garrod, Pierre Ghislandi, Gavin Johnson and everyone@KDEE | Simona Bassano, William Capriata, Fabrizio Faraoni & Rodolfo Rolando (Halifax) | Pedro Resende, Ivo Silva & Joaquim Silva (Ecoplay) | Alevtina Labyuk, Eugene Popov & Mihail Zaharov (SoftClub) | Lars Bretscher, Emmanuel Homaidan, Hampus Löfkvist & Ornella Roccoletti (UEFA) | Mark Bamber, Adam Bhatti, Alan Curdie, Suffwan Eltom & Asim Tanvir | Steve Merret (Voltage PR) and all the great PES players around the world!

Manual Design: an.x | **Manual Translation:** MSM GmbH

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. adidas, the 3-Bar logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, tango, climacool and al di loro are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trade marks of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPRO and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen Siegertbrunn. © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © CFF Officially licensed by FIGC ©2009 JFA Licensed by OLIVEDESPORS (Official Agent of the PFP) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel. Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers © S.L.B. Producto Oficial Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd. Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Official Licensed Product of Atlético Clube Goianiense, Clube Atlético Mineiro, Esporte Clube Bahia, Botafogo de Futebol e Regatas, Sport Club Corinthians, Coritiba Foot Ball Club, Cruzeiro Esporte Clube, Figueirense Futebol Clube, Clube de Regatas do Flamengo, Fluminense Football Club, Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense, Sport Club Internacional, Clube Náutico Capibaribe, Sociedade Esportiva Palmeiras, Associação Atlética Ponte Preta, Associação Portuguesa de Desportos, Santos FC, São Paulo FC, Sport Club do Recife, and Clube de Regatas Vasco da Gama. © Adagp, Paris 2012./Macary - Zublena & Regembal - Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2012 Konami Digital Entertainment

SERVICIO TÉCNICO

games.konami-europe.com/support

Konami Digital Entertainment GmbH

Paseo de la Castellana 91 - 5ºB

28046 Madrid

ESPAÑA

Para consultas técnicas sobre PES 2013, puedes enviar un e-mail a la siguiente dirección:
soporte@konami.de

Recibirás la respuesta igualmente a través de correo electrónico.

También puedes encontrar soluciones a las preguntas más frecuentes en el área de HELP DESK en la página web de KONAMI en español: <http://es.gs.konami-europe.com/support>

También puedes ponerte en contacto con nuestro teléfono de soporte técnico en el 902 010 040 (Lunes a Viernes de 15h a 20h)

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.